HERO KIDS CREATOR'S GUILD

Приключение:

Подвал с крысами

Боевых сцен (встреч): Пять
Сложность: Легко
Время: 30 минут

Автор приключения
и сопутствующих карт:
Джастин Холидей

Перевод:
Андрей Плиско



Маленькие герои – настольная ролевая игра
в жанре фэнтези

Hero Kids и Hero Forge Games являются торговыми
марками Джастина Холидея

herokidsrpg.blogspot.com

heroforgegames.com

Идея игры - Джастин Холидей.

Иллюстрации обложки, героев и монстров - Эрик Куигли www.ericquigley.com

Перевод - Андрей Плиско

https://www.patreon.com/anisplan

Разрешение на печать:

Этот PDF-документ может быть распечатан для
личного пользования.

Продукт создан по лицензии.
Данная работа содержит материалы, защищенные авторским правом Джастина Холидея. Они используются с разрешения и в соответствии с соглашением о материалах сообщества Hero Kids Creator's Guild.

Все прочие элементы этой книги являются собственностью Андрея Плиско и опубликованы в соответствии с соглашением о материалах сообщества Hero Kids Creator's Guild.

ПОДВАЛ С КРЫСАМИ

Идея и оформление - Джастин Холидей

Карты - Джастин Холидей

Перевод – Андрей Плиско

Дополнительные иллюстрации – Эрик Куигли

Версия: 1.0 (сборка 1)

Приключение для игры Hero Kids

Для прохождения приключения потребуется копия правил игры Hero Kids. Книга правил и это приключение включают в себя:

- Карточки героев для каждого игрока
- Карточки уникальных монстров для данного приключения (крысиный король) и стандартных монстров Hero Kids (огромные крысы)
- Карты местности (с разметкой) для печати
- Фигурки героев и монстров для вырезания

Кроме того, понадобятся еще:

- игральные кубики (к6, несколько штук)
- карандаш и ластик

Предыстория

Вы живете в городке Ривеншор, что находится в узкой долине у подножия горы, на берегу реки, бегущей мимо и впадающей в небольшой залив.

Ривеншор был бы прекрасным местом для жизни, если бы не бесконечная череда бедствий.

Обзор приключения

Это приключение из пяти сцен происходит в подвале и в пещерах под городской таверной.

Приключение начинается во время ужина в таверне. Когда местного официанта похищают огромные крысы, герои отправляются в погоню!

Введение

Все эти неприятности начались во время самого обычного ужина в местной таверне “Важные мелочи”. Трапеза была прервана тревожным криком жены хозяина заведения.

После тяжелого дня непрерывных тренировок вы все наслаждаетесь своим еженедельным семейным ужином в местной таверне “Важные мелочи”.

“ПОМОГИТЕ, ПОМОГИТЕ!”

Все в таверне оторвались от своих блюд и напитков, едва Мейв, жена хозяина гостиницы, выбежала в обеденный зал из подвала.

“Крысы! Крысы! Невероятных размеров крысы! - прокричала она. - Они схватили Роджера!”

Вы все знаете Роджера. Это сын Мейв, и он часто помогает ей в таверне.

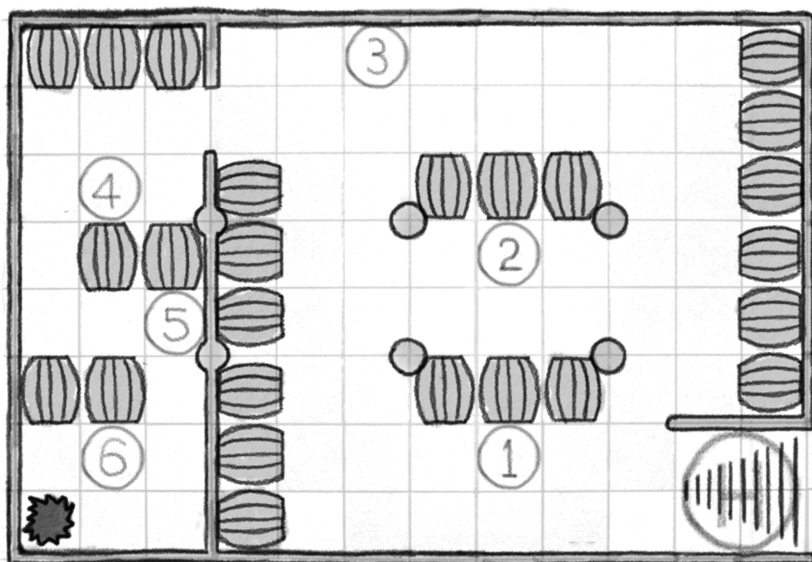
“Они утащили его с собой в эту жуткую нору. Пожалуйста, кто-нибудь, спасите его!”

Последовала минута молчания, когда взоры всех посетителей обратились на вас. Ваши родители ободряюще произнесли: “Не пора ли вам отправиться в свое первое приключение!?”

Встреча 1: Подвал с крысами

Первая встреча происходит в подвале таверны. Герои спускаются по лестнице и пробиваются к дыре в полу в левом нижнем углу карты.

Карта



Введение

После вступительной сцены герои уже готовы отправиться в подвал, чтобы спасти Роджера:

> *Вы откладываете в сторону столовые приборы, подбираете свое оружие и снаряжение, а затем идете за Мейв ко входу в подвал таверны.*
>
> *Лестница спускается в тускло освещенный погреб. Вы сразу же чувствуете гнилостную вонь крыс, а затем слышите постукивание их необычайно больших лап.*
>
> *С нижнего края лестницы вы замечаете какое-то движение. Огромные крысы бегают между сложенными бочками и мешками с зерном, которые хранятся в подвале таверны.*

Особенности встречи

Большую часть основного пространства подвала занимают ряды бочек, которые нельзя перелезть или пробить (с помощью дальних или магических атак). Проход во втором помещении довольно узок, что заставит игроков планировать очередность своего продвижения вперед.

Проверки способностей

Герои могут выполнять следующие проверки:

- Интеллекта(Восприятие) с уровнем сложности = 4 Можно услышать крик Роджера вдалеке.
- Интеллекта (легенд / знаний) с уровнем сложности = 5. Можно узнать, что подвал часто наводняют крысы, хотя и не такие большие.

Монстры

Эта боевая встреча познакомит героев с огромными крысами - слабыми миньонами, которые используют атаки ближнего боя.

1 Герой:	3 x Огромные крысы	①②③
2 Героя:	4 x Огромные крысы	①②③④
3 Героя:	5 x Огромных крыс	①②③④⑤
4 Героя:	6 x Огромных крыс	①②③④⑤⑥

Отслеживайте здоровье врагов при помощи этих квадратов:

①	Огромная крыса	Нокаут
②	Огромная крыса	Нокаут
③	Огромная крыса	Нокаут
④	Огромная крыса	Нокаут
⑤	Огромная крыса	Нокаут
⑥	Огромная крыса	Нокаут

Тактика

Крысы поедают остатки еды и роются в мусоре. Они не будут нападать на героев, пока те не атакуют первыми. Как только крыса атакована, она и прочие находящиеся неподалеку крысы бросятся в бой.

Развязка

Когда все монстры отправлены в *нокаут*, прочтите (или перескажите своими словами):

> *С визгом последняя крыса падает на землю, а затем в подвале наступает тишина.*
>
> *Однако, молчание было недолгим. Вы отчетливо слышите зов о помощи откуда-то издалека. Крик доносится из дыры под сломанными половицами в юго-западном углу подвала.*
>
> *Вы осматриваете сломанные доски и видите под ними грубый земляной туннель. Несомненно, он ведет прямо в логово крыс.*

Герои могут немного отдохнуть и подлечиться.

Затем наведите их на мысль о том, что необходимо последовать в туннель.

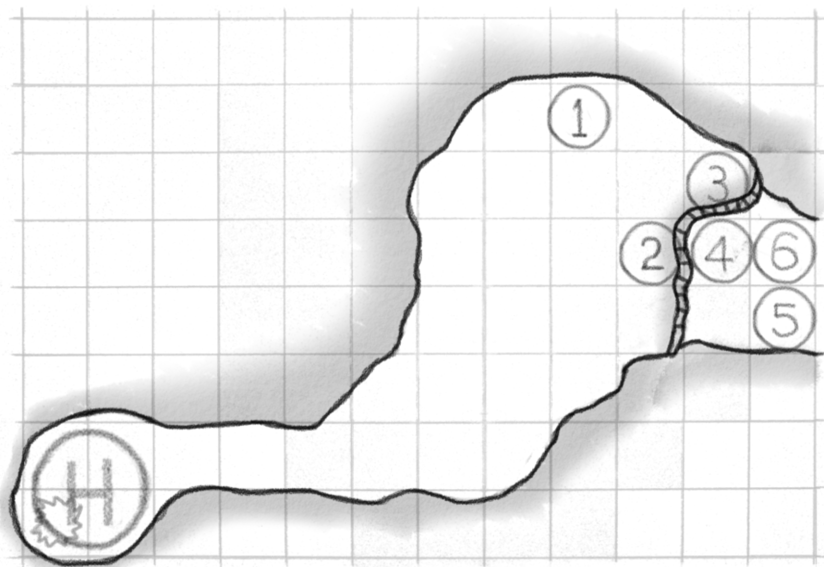
Если вы хотите усложнить задачу игрокам, вы можете потребовать, чтобы герои использовали веревку или иной импровизированный инструмент, облегчающий спуск вниз.

Встреча 2: Куда ведет туннель?

Туннель приводит наших героев в подземную систему пещер, лежащую под городом.

Они появляются в первой пещере снизу слева, и не видят монстров, находящихся на востоке.

Карта



Введение

Когда герои войдут в эту область, прочтите:

> *Вы осторожно спускаетесь в туннель под таверной. У вас под ногами сырая земля. Повсюду чувствуется уже знакомый вам гнилостный запах огромных крыс.*
>
> *Большие грибы, растущие на стенах, испускают мягкое синеватое свечение, в свете которого вы замечаете узкий туннель, ведущий на восток.*

Особенности встречи

Узкий туннель ведет от входа, через который спустились герои, в большую пещеру. Когда первый герой войдет в большую комнату, он увидит несколько крыс (см. отметки 1, 2 и 3).

В дальнем конце большой пещеры имеется уступ около 10 футов (3 метра) в высоту. Героям нужно придумать способ взобраться на него, чтобы пройти дальше.

Новые крысы могут вступить в бой, спрыгнув с этого уступа прямо на героев.

Проверки способностей

Герои могут пройти проверку Интеллекта с уровнем сложности = 4, чтобы заметить следы крыс, ведущие на восток.

Монстры

В этой встрече героям снова противостоят огромные крысы. Не стесняйтесь добавлять новых крыс для усложнения боя.

1 Герой:	2 x Огромные крысы	① ②
2 Героя:	3 x Огромные крысы	① ② ③
3 Героя:	4 x Огромные крысы	① ② ③ ④
4 Героя:	5 x Огромных крыс	① ② ③ ④ ⑤

Отслеживайте здоровье крыс:

1	Огромная крыса	Нокаут
2	Огромная крыса	Нокаут
3	Огромная крыса	Нокаут
4	Огромная крыса	Нокаут
5	Огромная крыса	Нокаут
6	Огромная крыса	Нокаут
7	Еще одна крыса	Нокаут
8	Еще одна крыса	Нокаут

Тактика

Все крысы атакуют героев в ближнем бою. Это должен быть легкий бой, но, чтобы не перегружать поле боя, вы можете попридержать несколько крыс, пока пара первых не будет уничтожена. Крысы, которые находятся на выступе, могут спрыгнуть на нижний уровень без каких-либо штрафов.

Развязка

Когда все монстры будут в *нокауте*, прочтите:

> *Крики крыс умолкают, едва вы побеждаете последнего врага. Но это место все еще смердит, словно грязный носок.*
>
> *Вы смотрите вверх и видите высокий выступ на восточной стороне пещеры.*

Герои снова могут немного отдохнуть и подлечиться.

Чтобы покинуть эту комнату, игрокам нужно найти способ поднять всех своих героев на выступ.

Вот несколько идей для вас:

- Ловкий персонаж взбирается на стену
- Герои образуют пирамиду и поднимают кого-то
- Герой забрасывает веревку и взбирается
- Сильный герой поднимает (или бросает) другого героя

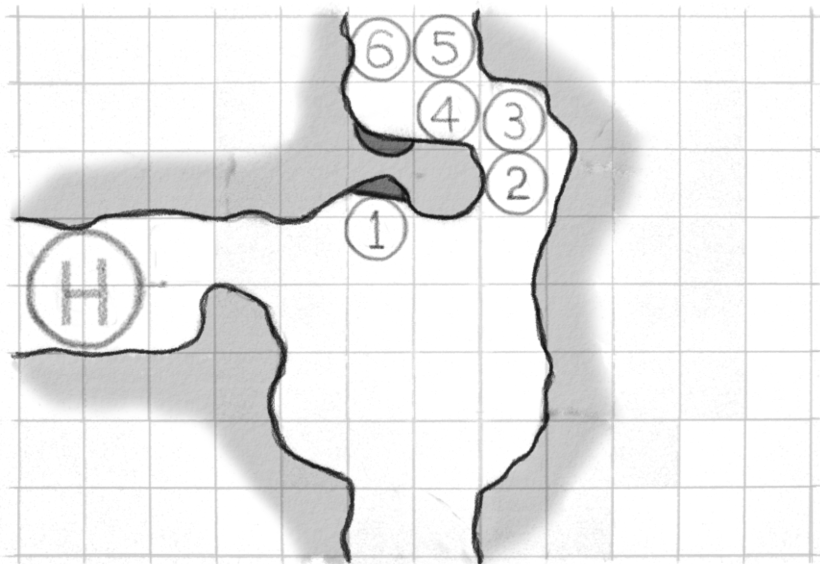
Если вы используете проверки способностей, используйте сложность = 4.

Встреча 3: На развилке!

Третья встреча состоит из боевой сцены, после которой нашим героям предстоит сделать выбор.

Здесь героям снова противостоят крысы. После того, как враги будут повержены, герои могут решить держать ли им путь на север или на юг.

Карта



Введение

Когда герои войдут в эту область, прочтите:

> *На высоком выступе вы видите короткий и узкий туннель, который вскоре выводит в еще одну большую подземную пещеру. Вы видите туннели, ведущие дальше на север и на юг и маленькую темную нору в северной стене.*
>
> *Пока вы осматриваетесь, из норы появляется крыса, бросает на вас быстрый взгляд и кидается в атаку со свирепым воплем!*

Особенности встречи

Главной особенностью этой области является узкий крысиный лаз между основной пещерой и маленькой пещерой на севере.

Вы можете использовать его для ввода в бой новых крыс или даже как путь отступления, если крысы решат бежать от героев.

Проверки способностей

Герои могут пройти проверку Интеллекта с уровнем сложности = 4, чтобы увидеть следы крыс, ведущие на север (это даст им подсказку, что логово крыс находится на севере, а не на юге).

Монстры

И снова огромные крысы! Вы можете менять их число по ходу боя (они приходят и уходят через узкий лаз в северной стене):

1 Герой:	2 x Огромные крысы	① ②
2 Героя:	3 x Огромные крысы	① ② ③
3 Героя:	4 x Огромные крысы	① ② ③ ④
4 Героя:	6 x Огромных крыс	① ② ③ ④ ⑤ ⑥

Отслеживайте здоровье крыс:

1	Огромная крыса	Нокаут
2	Огромная крыса	Нокаут
3	Огромная крыса	Нокаут
4	Огромная крыса	Нокаут
5	Огромная крыса	Нокаут
6	Огромная крыса	Нокаут
7	Еще одна крыса	Нокаут
8	Еще одна крыса	Нокаут

Тактика

Все крысы атакуют героев в ближнем бою. Это должен быть легкий бой даже с дополнительными крысами, но, чтобы не перегружать поле боя, вы можете попридержать несколько врагов, пока пара первых не будет уничтожена. Забавным приемом может послужить использование крысиной норы для ввода новых или отступления "испугавшихся" крыс.

Развязка

Когда все монстры будут в *нокауте*, прочтите:

> *Вы расправляетесь с последней крысой и в течение нескольких минут осматриваете пещеру.*
>
> *Вы обнаруживаете, что крысиная нора соединяет небольшую северную часть пещеры с центральной.*

Герои могут немного отдохнуть и подлечиться.

Если игроки продолжат исследование, прочтите:

> *Ужасный гнойный запах крыс намного отчетливее чувствуется в районе северного туннеля, а с юга доносится легкое журчание воды.*

Когда игроки будут готовы принять решение куда именно направятся их герои, переходите:

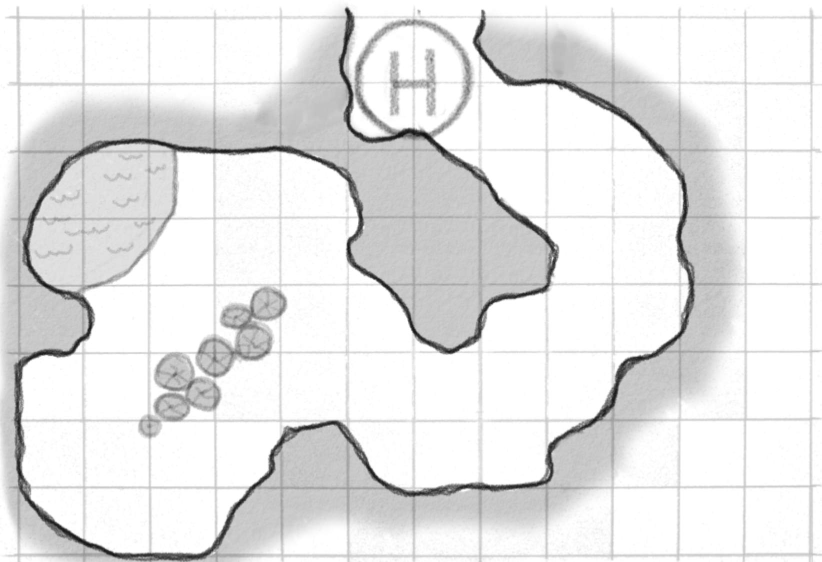
- Юг - к **Встрече 4: Таинственная пещера!**
- Север - к **Встрече 5: Крысиное логово!**

Встреча 4: Таинственная пещера!

В этой пещере нет ни души. Вы можете вполне так все и оставить или попробовать одну из идей:

- В воде обитает таинственный монстр
- Старик Дженкинс застрял здесь на многие годы
- Вода волшебная (пополняет зелья, увеличивает силу или обладает какой-то иной силой)
- Герои видят что-то сверкающее на дне бассейна: сокровище, зелье или какое-то снаряжение
- Внутри сталагмитов запечатаны неподвижные фигуры монстров или обычных горожан

Карта



Введение

Когда герои войдут в эту область, прочтите:

> *Каменистый туннель сворачивает влево, а затем вправо и заканчивается в большой пещере.*
>
> *Мягкий синий свет грибов отражается от поверхности бассейна с водой, бросая танцующие отблески на купол пещеры.*

Особенности встречи

Эта область примечательна двумя вещами: бассейн с водой и сталагмиты в середине пещеры.

Проверки способностей

Любые проверки способностей, которые могут выполнить игроки, зависят от вас. Может быть, они должны быть ловкими, чтобы поднять ту блестящую штуку со дна бассейна, или, быть может, гигантское щупальце схватит одного из героев и попытается затянуть его или ее под воду.

Если вы будете проводить проверки способностей, используйте стандартные уровни сложности:

- Низкая: 4
- Обычная: 5
- Высокая: 6

Монстры

Здесь могут быть монстры, а может их тут и нет. Так что вот вам несколько случайных наборов ячеек здоровья.

Отслеживайте здоровье монстров по необходимости:

1	Таинственный монстр	Нокаут, Рана, Синяк
2	Таинственный монстр	Нокаут, Рана
3	Таинственный монстр	Нокаут, Рана
4	Таинственный монстр	Нокаут
5	Таинственный монстр	Нокаут
6	Таинственный монстр	Нокаут

Тактика

На ваше усмотрение.

Развязка

Если герои сражались с монстрами, они могут немного отдохнуть и подлечиться.

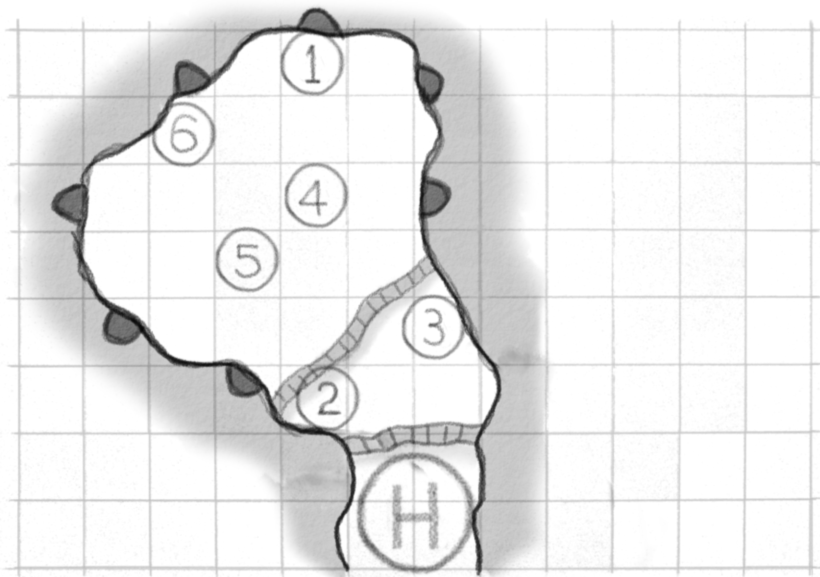
Как только игроки будут готовы, они должны вернуться на север через пещеру **Встречи 3** и пройти далее ко **Встрече 5: Крысиное Логово!**

Встреча 5: Крысиное Логово!

Финальная схватка в логове крыс.

В этой кульминационной битве герои одолеют крыс и их крысиного короля и спасут Роджера.

Карта



Введение

Когда герои войдут в эту область, прочтите:

По мере продвижения по туннелю зловонный запах становится все невыносимее.

Впереди вас ждет невысокий уступ, возможно, полутора метров в высоту, и еще один виднеется вдали.

Вы видите отвратительных крыс, снующих туда-сюда по уступу, и понимаете, что вошли прямо в их грязное логово!

Внезапно, крысы расступаются в стороны и из-за их спин вперед выходит самая крупная.

Она уверенно стоит на задних лапах и на ее голове красуется грубое подобие короны. Эта крыса шипит, направляя свой скипетр прямо на вас!

Особенности встречи

Основными особенностями местности являются два уступа, которые легко проходятся (но требуют затрат 1 дополнительного очка движения), и крысиные норы во всех стенах. Крысы могут нырять в одну нору и появляться из любой другой.

Проверки способностей

Герои могут попытаться пройти проверку Интеллекта с уровнем сложности = 4, чтобы понять, что крысиные норы соединены друг с другом.

Монстры

Вы встретите особенного врага – Крысиного Короля и по 1 Огромной Крысе на каждого героя.

1 Герой:	1 x Крысиный Король	①
	1 x Огромная крыса	②
2 Героя:	1 x Крысиный Король	①
	2 x Огромные крысы	② ③
3 Героя:	1 x Крысиный Король	①
	3 x Огромные крысы	② ③ ④
4 Героя:	1 x Крысиный Король	①
	4 x Огромные крысы	② ③ ④ ⑤

Отслеживайте здоровье крыс:

①	Крысиный Король	Нокаут	Рана	Синяк
②	Огромная крыса	Нокаут		
③	Огромная крыса	Нокаут		
④	Огромная крыса	Нокаут		
⑤	Огромная крыса	Нокаут		
⑥	Еще одна крыса	Нокаут		

Тактика

Все крысы (включая крысиного короля) используют атаки ближнего боя против героев. Если у них будет возможность, крысы могут прыгать в одну нору и затем выныривать из другой.

Развязка

Когда все монстры будут в *нокауте*, прочтите:

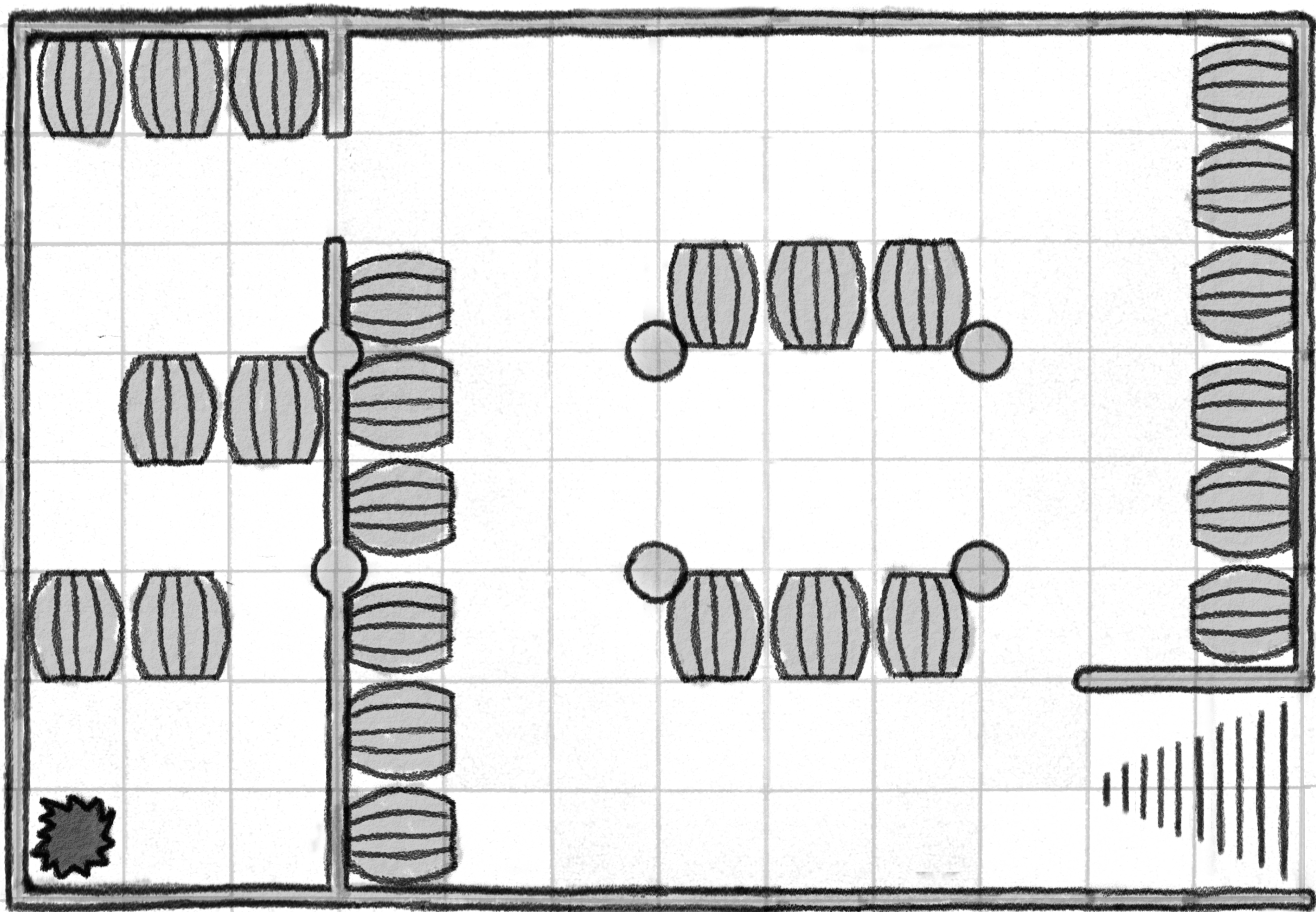
После эпической битвы вы, наконец, побеждаете крысиного короля и его орду весьма дурно пахнущих паразитов.

В воцарившейся тишине вы слышите приглушенные крики из глубины одной крысиной норы. Вы быстро осматриваете ее и обнаруживаете спрятавшегося там Роджера. Весь чумазый и дрожащий от страха, он с облегчением узнает вас:

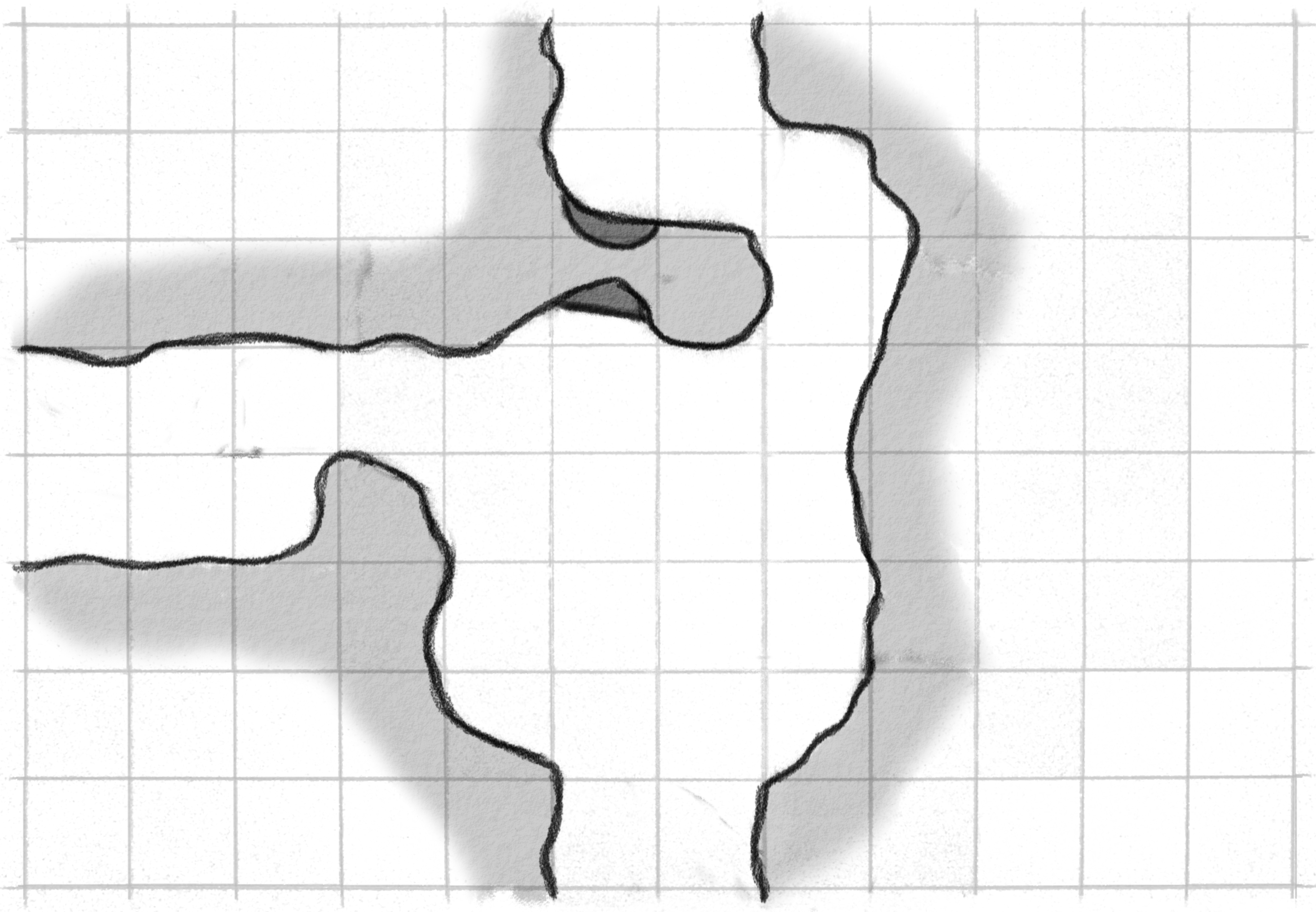
"Спасибо! Я думал, что мне уже не выкарабкаться. Я сбежал от этих тварей и спрятался в норе, но они рано или поздно нашли бы меня, если бы вы, мои спасители, не появились так вовремя!"

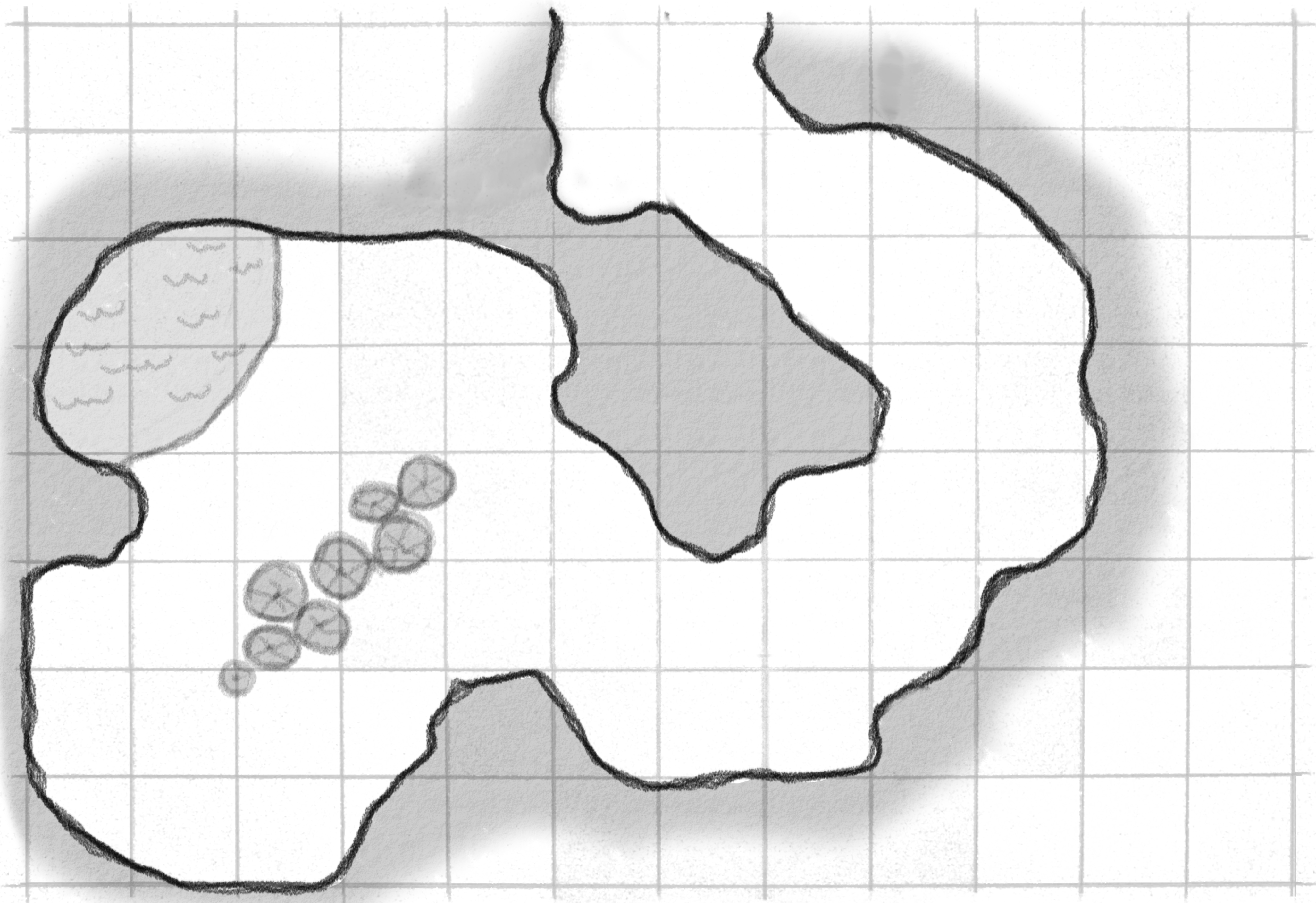
Он крепко обнимает каждого из вас, и вы немного неохотно отвечаете на его объятья, ведь он весь измазан в земле!

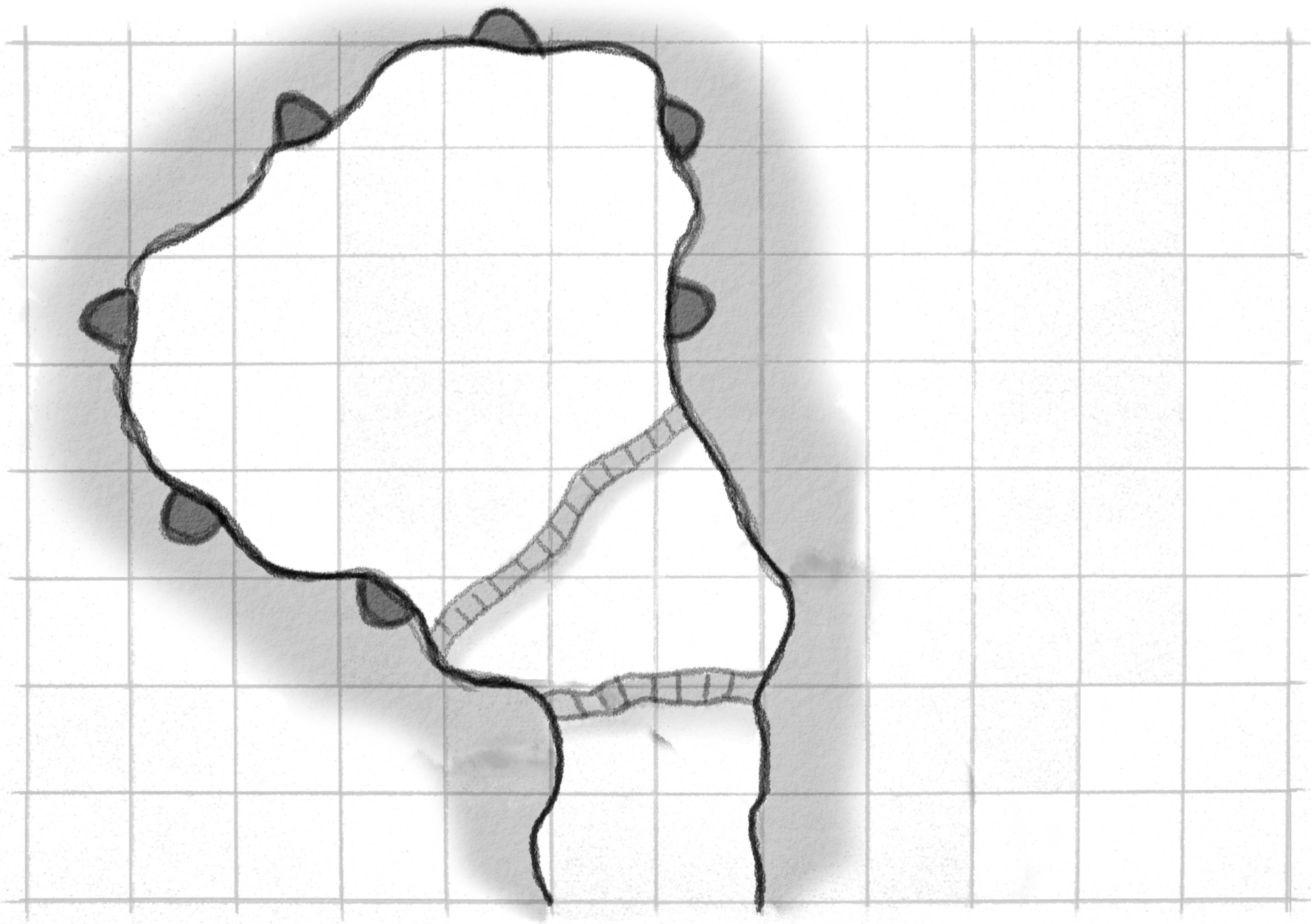
«Я считаю, что вы все вполне заслужили по дополнительной порции мороженого… в течение целой недели!»

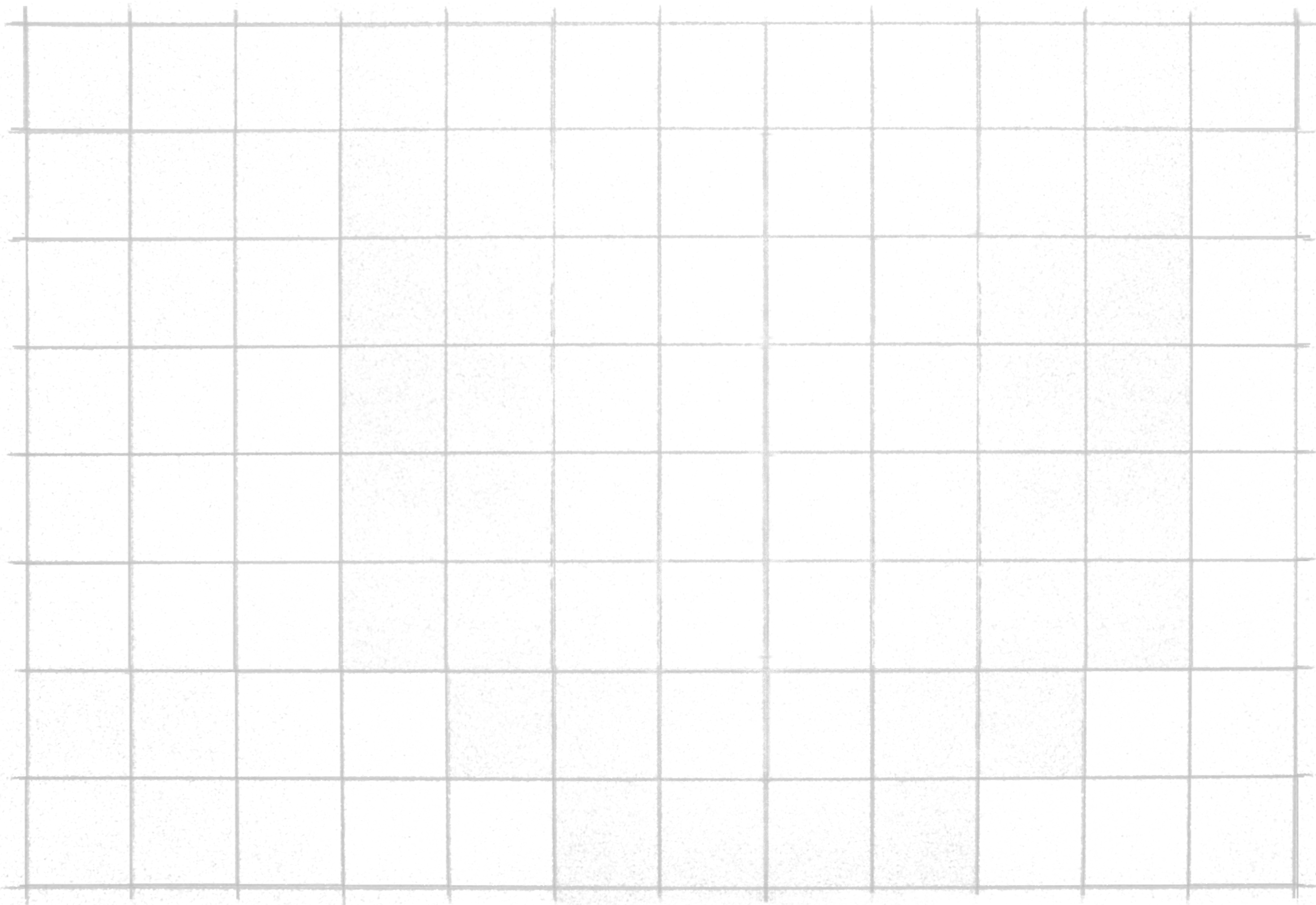












HERO KIDS CREATOR'S GUILD

Огромная крыса

Ближняя атака: Жуткий укус
Атака, направленная на соседнюю цель.

Особое действие: Атака стаи
Если соседняя цель связана боем, вы можете атаковать ее с 1 дополнительным кубиком ближней атаки.

Способность: Трус
Вы можете переместиться на 2 клетки дальше обычного, если вас атаковали с момента вашего прошлого хода.

Нокаут

HERO KIDS CREATOR'S GUILD

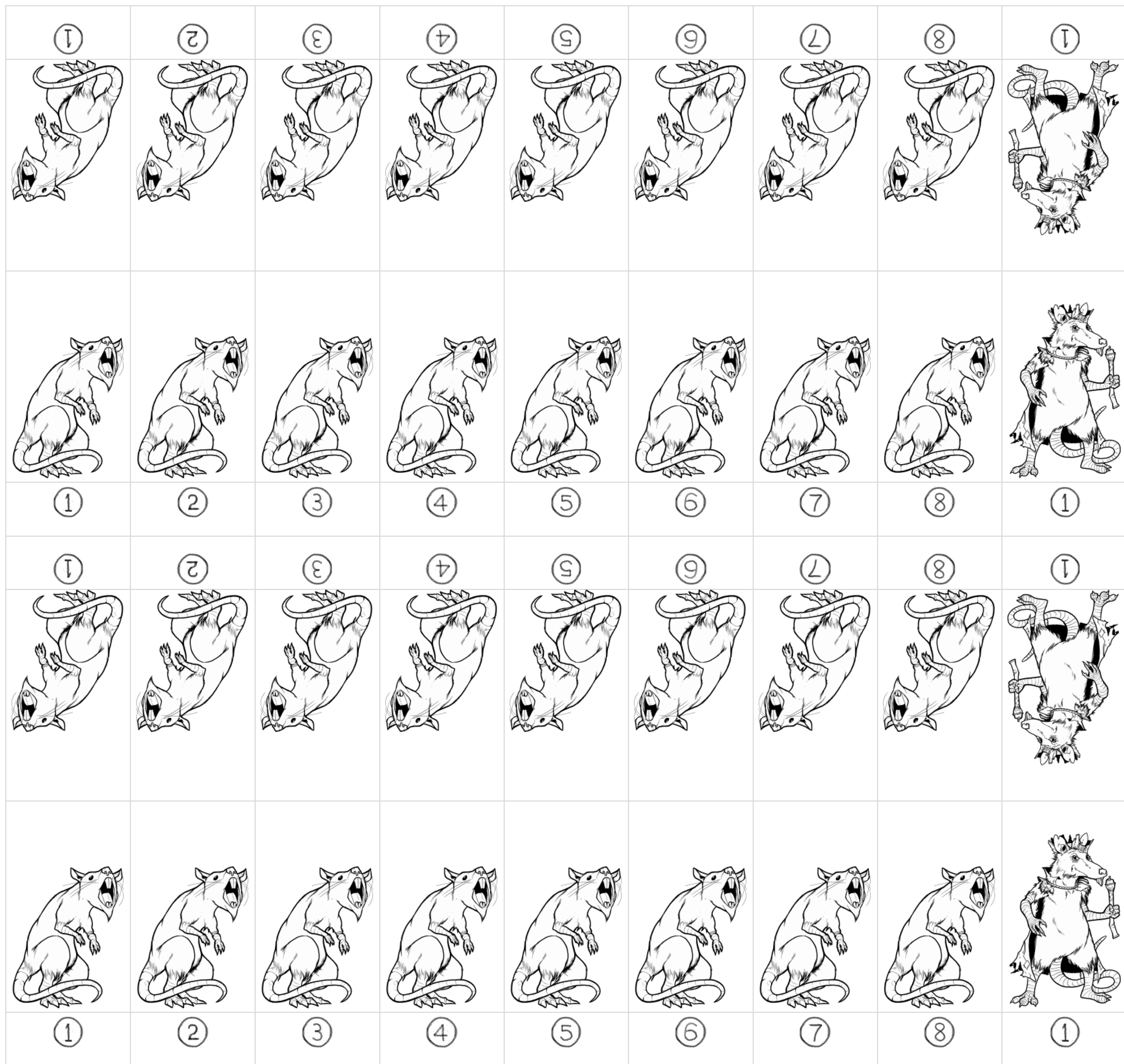
Крысиный король

Ближняя атака: Жуткий укус
Атака, направленная на соседнюю цель.

Особое действие: Атака стаи
Если соседняя цель связана боем, вы можете атаковать ее с 1 дополнительным кубиком ближней атаки.

Способность: Трус
Вы можете переместиться на 2 клетки дальше обычного, если вас атаковали с момента вашего прошлого хода.

Нокаут Рана Синяк



1 2 3 4 5 6 7 8 1
1 2 3 4 5 6 7 8 1
1 2 3 4 5 6 7 8 1
1 2 3 4 5 6 7 8 1